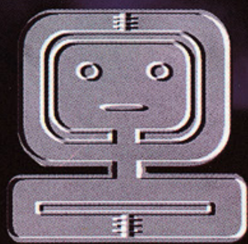


ИГРОМАНИЯ

БРОЙ 6 (15), ГОДИНА II, ЮНИ, 1999 Г.

ЦЕНА 990 лв.

www.multimedia.bg/gamemania

ТОП НОВИНИ

ПРЕГЛЕД PC:

X–WING ALLIANCE
FRITZ 5
IMPERIALISM 2
SCI-FI PINBALL
TANK RACER

ПРЕГЛЕД TV:

LEGEND OF LEGAIA
GEX3: DEEP COVER GECKO
GET BASS
VIGILANTE 8

НАРЪЧНИК:

BROODWAR
SOUTH PARK
CARNIVORES
POOL SHARK
FROGGER 3D
MICRO MACHINES 3

ИГРА НА БРОЯ:

SILVER

МЕСЕЧНО СПИСАНИЕ ЗА КОМПЮТЪРНИ И ТЕЛЕВИЗИОННИ ИГРИ

ТЪРСЕТЕ ПО ПАВИЛИОНИТЕ НАЙ-НОВОТО ИЗДАНИЕ НА МУЛТИМЕДИА

ПЛАКАТИ – КОЛЕКЦИЯ ЗА ИГРОМАНИАЦИ МАЙ '99



5 ПЛАКАТА

WHEEL NUTS!

WILD 9

RIDGE RACER TYPE 4

MESSIAH

EARTHWORM JIM 3D



ПОДАРЪК!!!

– 3 КАРТИЧКИ ОТ ПОРЕДИЦАТА *ИГРИ '99*

W'95, P200, 32M, x4

X-WING ALLIANCE

Издател LUCASARTS
Производител LAWRENCE HOLLAND/ TOTALLY GAMES

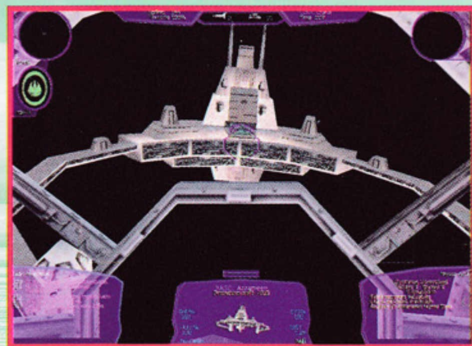
Кой не е гледал „Междузвездни войни"? Кой не е чувал за *X-Wing*? Първата игра от тази серия излезе по времето, когато компютрите 486 се смятаха за нещо изключително бързо и на пазара нямаше други компютърни игри на космическа тематика. Успехът беше феноменален. Последваха *TIE Fighter* и *X-Wing vs. TIE Fighter*, която предложи и мултиплейър. След тях дойде ред и на най-новата *X-Wing Alliance*, която без да си поставя за цел да революционизира жанра, успя да обогати серията с някои нови моменти.

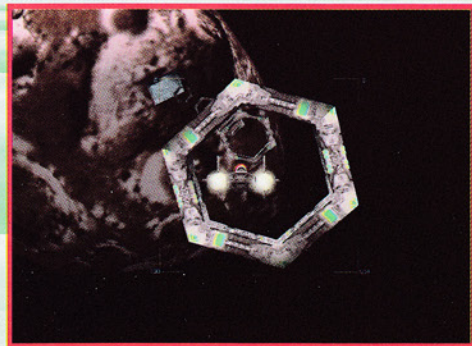
Един от най-свежите аспекти в тази история е новата перспектива. Вместо да започваш играта като безличен пилот новобранец, тук ти предлагат ролята на Ace Azzameen, най-малкият син в голямо семейство, което върти успешен бизнес. В началото на играта ти се предлага да се заемеш с рутинните бизнесоперации в борбата с конкуренцията – клана Viraxo. После обстоятелставата се стичат така, че ти заедно със своите братя и сестри вземаш участие във въстанието и от този момент нататък пред теб се откриват две еднакво увлекателни сюжетни линии – едната, посветена на действията на бунтовниците, ще те отведе към Ендорската битка, а другата проследява развитието на семейния бизнес и така те спасява от монотонията на заплетените имперски дела.

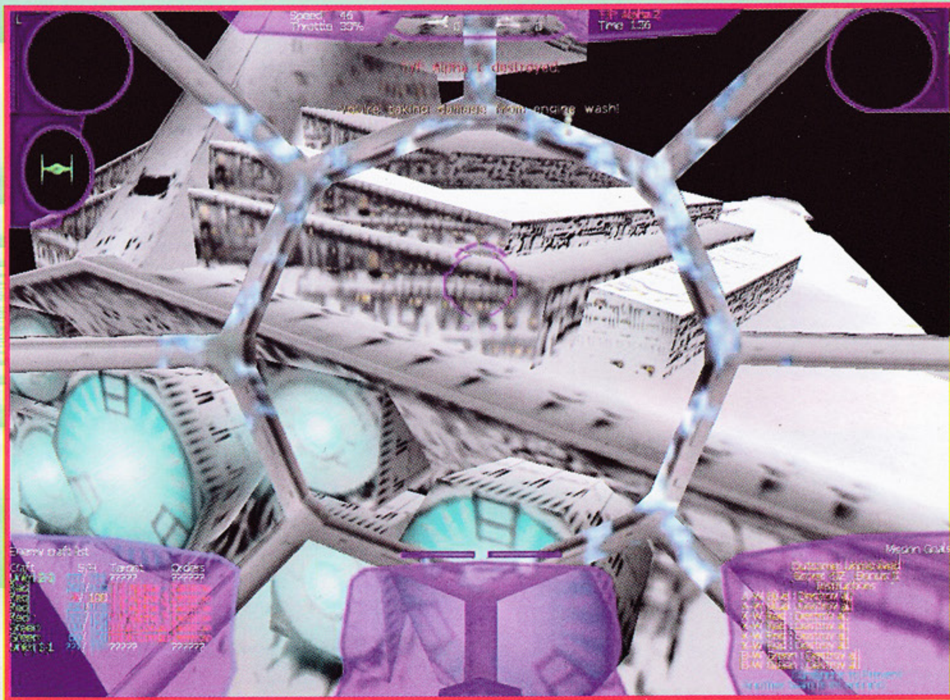
Структурата на геймплея не се различава коренно от тази в предишните игри на серията. Мисиите все още са напълно линейни, но тяхната сложност видимо е нараснала. Добавен е и елементът на multiple jump points, който прави играта по-реалистична и вълнуваща. Изненади не липсват на нито един етап. Една от найстрашните мисии е тази, в която се насочваш към нещо, което смяташ за изоставена база и попадаш на полигон за изпитание на имперските оръжия.

За интерфейса можем да кажем, че не е претърпял големи промени, така че познавачите на *X-Wing* няма да имат никакви прблеми при адаптацията. Малка забележка може да бъде направена само по отношение на по-бързите и интензивни мисии, при които на екрана се появяват толкова много кораби, че никак не е лесно да се прицелиш правилно.

Удоволствието от играта се допълва от великолепната графика, проектирана очевидно за 3D-ускоряване. Всеки член от екипажа е напълно триизмерен. Присъства разбира се и задължителният комплект от специални ефекти (всякакви там експлозии и зарева). Предвидена е и възможност да оглеждаш от всички страни интериора на твоя кораб чрез метода „виртуална пилотска кабина" и усещането е такова, сякаш си въртиш главата. По всичко личи, че особено внимание е било обърнато и на автентичността на звуковото оформление. Всички ефекти са на ниво. Диалозите за комуникация и скриптинга на мисиите са изцяло дигитализирани.







Нова игра по Star Wars: Episode 1

LucasArts съобщиха, че подготвят нова игра, базирана на филма Star Wars: Episode 1. Играта, наречена Star Wars Episode 1: Obi-Wan, ще предостави възможност на играчите да се вживеят в ролята на известния Джедай, представен в трето лице. Заглавието ще бъде готово в края на лятото или в началото на зимата.

В очакване на Test Drive 6

Infogrames обявиха, че играта Test Drive 6 ще излезе през есента. Заглавието, което се разработва за PC, PSX, Dreamcast и GameBoy Color, ще включва 40 коли и 15 нови писти.

Обновени класики

Hasbro Interactive ще издадат обновена версия на играта Monopoly, която ще включва триизмерни разширения и някои подобрения, предложени от феновете на заглавието. Други две игри, които ще излязат в ново амплоа са Scrabble и Trivial.

Timeline и Eidos подписват споразумение

Фирмата на Майкъл Крайтън - Timeline Studios, обяви, че е сключила договор с Eidos, по клаузите на който Eidos ще започне дълготрайни инвестиции в Timeline с цел производство и издаване на редица заглавия, първото от които ще се появи в началото на следваща година.

Дейвид Бауи в Omikron

Известният певец Дейвид Бауи ще се появи като героя Boz в дългоочакваната игра на Eidos - Omikron: The Nomad Soul.

Музикантът освен това е продуцент на музиката към играта и вече може да се купи „виртуално" CD, от което най-запалените фенове могат да чуят неговите постижения.

Fritz 5

Издател CHESSBASE
Производител FRANS MORSH

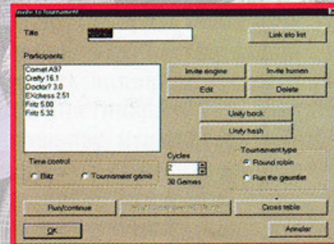
W'95, 486, 8M, x2

Ето една игра, която може да се играе безкрайно дълго. Компютърният шах разбира се не е новост, но ето че и в тази област може да се направи нещо оригинално. Сред нововъведенията в тази версия трябва да споменем на първо място по-голямата база данни и по-лесното търсене на информация в нея, което позволява например да се издирят всички партии, в които Каспаров е допускал груби грешки.

Друг интересен момент е шпионската опция от менюто Coach, при която червена стрелка посочва обмисляния от компютъра ход. Разбира се, най-интересният въпрос се отнася до нивата на различните шахматни програми. Познавачите не са единодушни по въпроса дали *Fritz* е най-силната игра от този тип, но няма никакво съмнение, че изкуственият интелект в нея играе много добре, далеч по-добре от този в предишните версии. *Fritz 5.32* играе като гросмайстор, но за щастие съществуват възможности малко да се отслаби. Между него и другите енджини, такива като *Junior5*, *Nimzo99* and *Hiarcs6* могат да се организират състезания и турнири, но сме длъжни още от сега да ви предупредим, че *Fritz 5* почти винаги побеждава.







Imperialism 2

Издател SSI
Производител FROG CITY

W'95/98, P100, 16M, x4

Игрите, посветени на колониалните завоевания, не са новост. След малко досадната *Colonization*, далеч по-добрата *Conquest of the New World* и приспивната *Anno1602* на пазара се появи и една многообещаваща стратегия, наречена *Imperialism*, на която *Imperialism 2* е олекотен и усъвършенстван вариант.

Най-голямото предимство на новата версия е отличната взаимовръзка между различните елементи, осъществена така, че всяко взето решение пряко да допринася за победата или провала. Важно нововъведение е и представянето на двата свята — Старият и Новия. В Стария свят са събрани велики и не толкова велики сили, които се борят за надмощие. Твоята задача е да управляваш една от великите сили така, че да покориш повече дребни държави, като за целта можеш да си служиш с военни, дипломатически и икономически средства.

Новият свят в началото е напълно неизследван и на теб ти предстои сам да откриеш в него суровините, необходими за твоето стопанство. Битките по суша и море са добре проектирани и изходът им се решава автоматично въз основа на взетите решения. Малко еднообразно е повторението на едни и същи тактически ситуации. За сметка на това AI-то е много силно.







Sci-Fi Pinball

Издател FOX INTERACTIVE
Производител GIGAWATT

W'95/MAC, P166, 16M, x4

Обичаш ли да играете флипер? Ако обичаш, сигурно ще оцениш тази игра, която без да е нещо особено е приятна и забавна. Тук те очакват 4 различни игрални маси, всяка от които се опитва да те върне към атмосферата на някой филм, такъв като „Извънземните“ или „Мухата“. Извънземната маса те посреща с футуристичен декор, зелени човечета и голямо извънземно яйце. Масата на Мухата ти предлага пълно лабораторно оборудване, компютри и разбира се голям портрет на Мухата. Топките на всички маси изглеждат някак прекалено леки, но от друга страна не рикошират като безтегловни, така че могат да се приемат за добро изображение на действителността. Правилата на играта и бонусите са подробно описани в наръчника, което за някои е добре, но за други, които предпочитат сами да откриват всичко, не е голямо предимство. Някои бонус нива се придружават от малки филмови клипчета, което е малко необичайно за подобна игра. Управлението е просто, бъгове не се наблюдават. Вярно е че масите можеха да бъдат малко по-големи и още по-вярно е, че играта омръзва сравнително бързо, но това едва ли ще спре истинските киномани и заклетите любители на флипер.







Tank Racer

Издател GROLIER
Производител GLASS GHOST

W'95/98, P166, 32M, x4

„Още една аркадна надпревара!“ – ще възкликнат геймърите, едни с възторг, други с досада. Пазарът вече и без това е пренаситен с подобни игри, но може би точно за това си заслужава да приветстваме смелостта на производителите, дързнали да ни предложат още нещо в този жанр. А и за истинския геймър насита няма.

Играта се инсталира бързо и лесно – само за няколко минути. Управлението също не представлява трудност. Танковете са добре пресъздадени, макар и да приличат повече на играчки, отколкото на смъртоносни машини. В пейзажите преобладават ярките цветове, които напълно съответстват на атмосферата на играта. За съжаление, от изобразените животни има какво да се желае. Кравите и гъските са някак странно двумерни и стават още по-двумерни щом ге прегазиш. Превозните средства са малко тромави – с голям радиус на завъртане и ниска скорост, но нали все пак са танкове... Нито един от тях не може да бъде изцяло разрушен от огъня на противника, но тъй като „пистите“ са сравнително къси дори един слаб удар може да те забави достатъчно. Музиката е добра, но звуковите ефекти можеха да бъдат и по-впечатляващи. Като цяло обаче можем да кажем, че леко шизофреничния опит да се смесят два жанра в една игра, се е оказал успешен.







Monolith ще използват DirectMusic

Monolith обявиха плановете си да включат технологията на *Microsoft - DirectMusic*, в своета 3D машина *LithTech*. Първото заглавие, използващо това нововъведение, е *Sanity* - игра в стил екшън/приключение.

Acclaim разработват нова игра

Acclaim са в процес на разработка на *Throne of Darkness* - ролева игра, базирана на живота на самураите. Заглавието ще се появи през пролетта на 2000 година и ще предоставя на играчите ролята на японски пълководец, който ще командва седем елитни самураи.

Ripcord - самостоятелни

След като се „откупи“ от предишните си собственици - *Matsushita*, фирмата *Ripcord* спечели правата за разпространение на повечето от продуктите си. Някои от тях са *GorkaMorka*, *Fading Suns: Noble Armada*, *Legend of the Blademasters* и серията *Spec Ops*. За непросветените ще подскажем, че фирмата *Matsushita* е собственик на търговската марка *Panasonic*.

FFVIII е в процес на разработка

Square Electronic Arts обявиха, че играта *Final Fantasy VIII* е в процес на разработка за PC. Заглавието, което ще се издава от *Square Electronic Arts* в Северна Америка, ще се появи през зимата.

GT на пангара

GT Interactive може би ще бъде обявена за продажба след разочароващите финансови резултати през първата четвърт на 1999 година. Една от фирмите, заинтересовани от сделката, е *Lagardere* - компания с капитал 11.6 милиарда долара, издаваща списания като Women's Day, Elle и Paris Match.

Abe се насочва към Playstation 2

Oddworld Inhabitants възнамеряват да пуснат на пазара две нови игри за *Playstation 2*: ролевата стратегия *Hand of Odd* и *Munch's Oddysee*, в която известният герой на *Abe* за пръв път ще се подвизава в едно изцяло триизмерно пространство.

Zelda обра наградите AIAS

Тазгодишните награди AIAS бяха оповестени на шоуто E3. Предназначената за *Nintendo 64* *Zelda: Ocarina of Time* обра 6 награди, между които и приза „Заглавие на годината".

Свободен достъп до Интернет

Sega Europe обявиха, че осигуряват на всички клиенти, закупили конзоли *Dreamcast*, свободен и неограничен достъп до Интернет. Щастливците вече се радват на безплатен E-mail, а в близко бъдеще благодарение на *Sega* ще получат възможност да пазаруват и играят онлайн.

Pocket Station се отменя!

Sony отмени американската премиера на *US Pocket Station* поради трудности с производството на продукта в Япония.

Super Mario 64 2 наесен

Японското геймърско списание Weekly Famitzu съобщи, че тази есен в Япония ще се състои премиерата на предназначения за *Nintendo 64 Super Mario 64 2*. Сега очакваме и *Nintendo* да потвърдят новината.

IBM ще произвежда чипове за следващото *Nintendo*

IBM и *Nintendo* сключиха сделка, която предвижда за следващото поколение на конзолата *Nintendo IBM* да произведе клиентска версия на своя Power-PC процесор. Новата конзола трябва да се появи на пазара през есента на 2000 г. Очаквайте подробности за нея в следващите ни броеве.

Legend of Legaia

Издател SONY INTERACTIVE STUDIOS
Производител CONTRAIL

Добрата новина е,че това е една чудесна ролева игра, направена по всички правила на изкуството, с интересен сценарий, дълги битки и много магии. Лошата новина е че всичко това е малко трудничко за изиграване. Историята проследява приключенията на трима герои – смелчагата Ван, отгледаното от вълчица момиче Ноа и монаха-воин Гала, в един враждебен свят. Въпреки стандартната схема, която ти предлага за пореден път да спасяваш света, едва ли ще скучаеш пред екрана, тъй като в познатата история са вплетени много нови елементи и сърцераздирателни сцени, които щеш-не щеш ще те държат в напрежение. Удоволствието от увлекателната интрига се допълва от уникалния начин, по който се водят битките и който дава богати възможности за смесване и редуване на различни атаки и хватки. Магията също е добре застъпена. Магическите трикове се овладяват като се убиват чудовищата Серу, но зрелищните ефекти от прилагането на тези номера определено си заслужават положените усилия.

Добра дума заслужава и цялостната графика, която определено хваща око, и въпреки че пропорциите на героите не винаги са спазени, многообразието от цветове създава уникални пейзажи, които просто не ти се иска да напускаш.



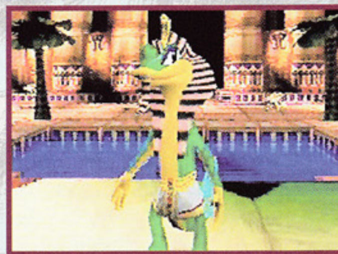




Gex 3: Deep Cover Gecko

Издател EIDOS INTERACTIVE
Производител CRYSTAL DYNAMIX

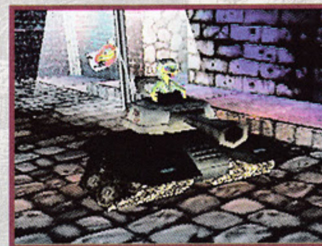
Под това заглавие *Eidos Interactive* ви предлагат новите приключения на скачащия гущер Gex, който не само скача, ами се катери по стени, рита като каратист, цапардосва враговете си с опашка и прави много други неща.



Gex е международен шпионин и мисията му този път е да открие красивата шпионка Xtra, отвлечена от Rez. Най-оригиналният момент в цялата работа са костюмите на Gex, всеки от които дава на героя някое по-специално качество. Така например преоблечен като HercuGex или ElectroGex той става необичайно силен и може да троши камъни и да мести тежки предмети. В ролята на DracuGex придобива способността да се носи по въздуха, а превъплъщението в SherlockGex му осигурява вълшебни очила, с които могат да се видят скритите бонус нива. Транспортните средства също са оригинални – сноуборд, танк, камила, кенгуру, крокодил и други подобни чудесии. Изобщо майтап и половина.

За пълното потапяне в тази смахната атмосфера безспорно допринасят чудесната анимация и невероятно прецизната графика.





Get Bass

Издател SEGA
Производител SEGA

Get Bass Fishing е японска риболовна игра. Целта е да се улови повече риба за ограничено време, като за пълно геймърско удоволствие са предвидени два модуса – единият – директна адаптация на аркадната машина, а другият – станалият вече задължителен за *Dreamcast* екстрен геймплей модус.

И в двата случая играта започва с избор на примамка. Риболовът е организиран така, че колкото по-трудно се използва една примамка, толкова по-голяма риба можеш да хванеш с нея. А колкото по-тежки риби хванеш, толкова по-голям шанс имаш да достигнеш да следващото ниво. Другият важен тактически аспект е свързан с начина, по който се хвърля и движи въдицата. Тя е снабдена със сензори, които позволяват много точно да се оцени всяко движение, а в случай че се хване някой особено едър екземпляр, се чустваш така сякаш водиш истинска борба с голямата риба. В случай че успееш да се квалифицираш за последното ниво от аркадния модус, получаваш като специален бонус правото да половиш малко риба в езеро със замък в средата, където ще откриеш дузина умрели рицари и ако се случи да закачиш някой от тях с въдицата си, ще имаш удоволствието да наблюдаваш как се изтъркулват неговия шлем и череп.

Една непретенциозна, но изключително оригинална и увлекателна игра.







Vigilante 8

Издател ACTIVISION
Производител LUXOFLUX

Сред изпълнения с екшъни и състезателни игри геймърски афиш това оригинално заглавие се откроява като една приятна изненада.

Впрочем оригиналността в случая е малко относителна, тъй като същата тази игра бе пусната още преди година за PlayStation.

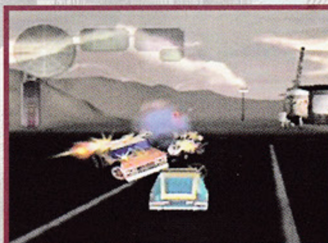
Действието се развива по време на небивала икономическа криза, породена от недостиг на петрол в световен мащаб. Американската икономика е пред колапс и някаква тайнствена азиатска компания, наречена OMAR, се опитва да монополизира пазара на петрол. Срещу скромната сума от 100 милиона долара тя наема Сид Бърнс, комуто възлага окончателно да съсипе американците. Заедно със своята банда Coyotes (Койотите) той започва да напада американските рафинерии, но се сблъсква със съпротивата на Vigilants (Бдителните). Скоро двете банди се превръщат в смъртни врагове и не пропускат случай да се сбият.

Играта може да се играе както от първо лице, така и от трето и предлага три различни модуса – Arcade mode, Quest mode и мултиплеър.

Пейзажите са разнообразни, колите - бързи, катастрофите – зрелищни, така че създателите на играта с право се надяват всеки геймър да намери в нея нещо за себе си.







TV НОВИНИ

Пазете се, иде Годзила

Crave възложи на *Crawfish* да произведе *Game Boy Color* версията на *Godzilla: The Series*, чиято поява можем да очакваме през ноември. За основа на това произведение ще послужи посветения на *Godzilla* анимационен филм, комуто също тепърва предстои да види бял свят.

Spyro The Dragon 2 е на път

От Sony обявиха, че Spyro The Dragon 2 ще се появи на пазара до края на тази година. Играта ще бъде представена и на годишната изложение E3.

Турнир по Tekken Tag в Лондон

В Namco Wonderpark на площад Пикадили в Лондон вече се играе Tekken Tag макар и не в окончателната версия. Графиката на играта силно напомня за тази от Tekken 3, но не липсват и нови черти. Повечето герои са в ярки нови одежди и към тях са се присъединили и някои от героите на Tekken 2. Можем само да гадаем дали към новата игра ще се появи и PSX версия. Ограничената памет на конзолата трудно ще побере информация за движенията на един такъв герой като King например, но ако някой изобщо може да осъществи подобно нещо, това е Namco.

Триумф за Dreamcast

Американският клон на Sega в момента работи върху издаването на широка гама от аркадни игри на японския гигант във вариант за Dreamcast. Fighting Vipers 2, Daytona USA 2, Scud Race, SpikeOut и Virtua Striker 2 са сред подготвяните заглавия.

Твърде човешко

Too Human е новата ролева стратегия на Silicon Knight, която ще бъде показана на изложението E3. Действието в играта ще се развива през 2450 година, когато хората ще се вълнуват главно от проблемите на генетиката, протезирането и борбата за постигане на симбиоза между човечеството и машините. Поне според създателите на играта.

ИЗДАТЕЛ: INFOGRAMES



Минимална конфигурация:
Pentium 166 MHz
32 MB RAM
145 MB свободно дисково пространство
8x CD-ROM

"Аз съм летописецът, разкажи ми за твоите дела и аз ще ги впиша в книгата на легендите." Така ден подир ден се записва историята на *Silver*, разказана от *Infogrames* в стила на *Final Fantasy VII*, история, в която се преплитат и екшън, и приключение.

Историята

Действието се развива в страната Jarrah, където ще откриете множество острови, свързани с величествени мостове. В тази прекрасна земя властва злият магьосник Silver, който след като убива своято уличена в изневяра съпруга, тръгва да си търси нова жена. През един хубав пролетен ден неговите хора се появяват и пред горската къщичка на твоя герой Дейвид. Сред тях е и Fuge, грозният и сивокос син на Silver. След като разбойниците отвличат твоята съпруга, на теб не ти остава нищо друго освен да тръгнеш на път с надеждата да си я върнеш. Класическо начало на приключенска игра.

По пътя си срещаш всякакви страхотни същества и множество различни чудовища. Някои от тях са добри и ти помагат с полезни съвети, ценни предмети или просто като си предлагат услугите.

Играта е доста дълга – 8 острова, 30 интересни за посещаване места и стотици стаи. Всяко място си има своя собствена атмосфера, свои собствени чудовища и свои собствени герои. В началото нямаш много избор, но стигнеш ли до първия раздел, до първата глава пред тебе започват да се откриват различни пътища като съвсем естествено сред тях винаги има един най- добър.

Добри магии в добра компания

Още в самото начало научаваш, че за да разгромиш Silver, трябва да откриеш и придобиеш осемте магически сфери. Издирването на тези сфери ти е основно занимание по време на цялата игра и само от време на време ти се удава да изпълниш и някоя допълнителна мисия. Докато Дейвид търси сферите, към него могат да се присъединяват и някои други герои. Те му помагат в битките, в магиите и го развеселяват по пътя. За съжаление, помощниците не бива да са повече от двама, затова често се налага да изоставяш някой от старите си спътници. Всеки от потенциалните ти придружители притежава някакви специфични умения, за които можеш да получиш информация от inventory screen. Така например, масивният и грозноват Jug е добър воин, Sekunde умее да борави с оръжията, а някои други същества са добри в ръкопашния бой или в правенето на магии. Магии могат да се правят само с помощта на сферите и всяка сфера може да се използва само за определена магия: мълния, огън, лед, светлина и други. По-мощните магии са свързани с изразходването на повече магически точки, но за щастие са предвидени и лостове, чрез които да управляваш своя магически капитал, така че ако откриеш по средата на битката, че огънят е безсилен да навреди на съперника ти, това не означава непременно, че си загубен.

Битките

Ръкопашните схватки са максимално опростени. Можеш да правиш само 6 основни движения, които се изпълняват чрез натискане на бутона Ctrl и кликване на мишката. Проблеми възникват само, когато на екрана се появят твърде много неприятели. Тогава прицелването с помощта на мишката става крайно проблематично и не може да се разчита на друго освен на клавиатурата.

В битките се използват ножове, стрели и бомби, експлозиви и омагьосани брони. Всякакви други вълшебни предмети ще откриеш в специалните ракли, разположени тук и там из играта. Някои от тях като вълшебната издръжливост или пръстените, които те правят невидим, са много полезни. Не стига това ами по пътя си ще срещаш и разни услужливи същества-учители, които ще те обучават на специални хватки. Всичко това ти помага да унищожаваш чудовищата, повечето от които и без друго не могат да ти окажат голяма съпротива. Малко са глупави горките. Има някъде да усъвършенстват изкуствения си интелект.

Нещо британско

Silver е създадена в британския клон на *Infogrames* и това безспорно й е наложило един специфичен отпечатък. Чарът на играта е прди всичко в интелигентния скриптинг, добрите актьори и приятната музика, която напомня и за „Междузвездни войни" и за „Спящата красавица" на Дисни. Добавете към това и красивите двумерни пейзажи и ще разберете защо хората се прехласват по това произведение. За съжаление героите не са така добре пресъздадени и изглеждат малко пикселирани, но пък анимацията им е великолепна.

Критики

Основният недостатък на играта е нейната система за сейфане от конзолен тип. Това означава, че може да се сейфа само на определени места, т.е. само когато летописецат се обърне към теб и поиска да запише делата ти в Книгата на легендите. За щастие той се появява достатъчно често, но въпреки това се наблюдават някои дълги епизоди без негова намеса. Затова нищо чудно да ти се наложи да изиграеш някой раздел от самото начало. А като се има предвид и бавното зареждане, трябва да признаем, че играта наистина се удължава съвсем ненужно.

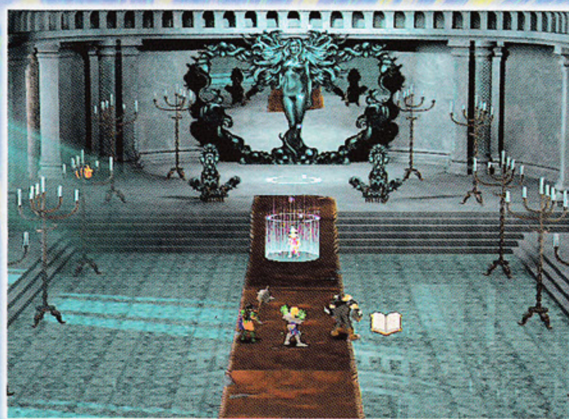
Какво е това всъщност?

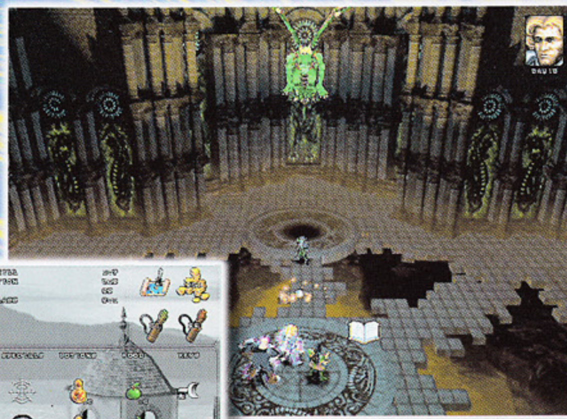
Труден въпрос. В никакъв смисъл това не е ролева игра. Героите преминават през различните нива, но това като че ли зависи повече от изминатия път, а не от избитите чудовища. Историята е забавна, въпреки че напомня сапунена опера. Винаги когато скриптингът започне да става досаден, се развихря екшън. На някои тази комбинация от жанрови елементи може да им си стори странна, но ако не си прекален пурист, нищо не ще ти попречи да се насладиш на 30-40 часа първокласно геймърско развлечение.

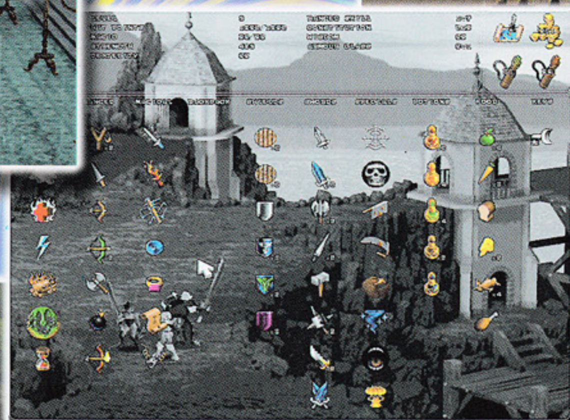


ИЗДАТЕЛ: INFOGRAMES

Препоръчителна конфигурация:
Pentium 200 MHz
64 MB RAM
150 MB свободно дисково пространство
12x CD-ROM

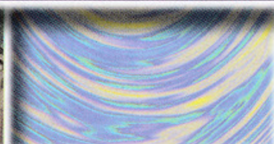


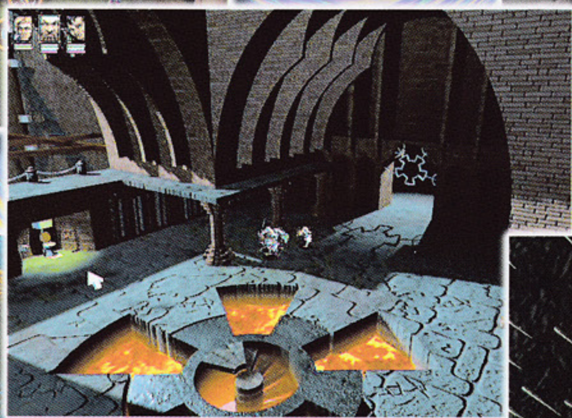


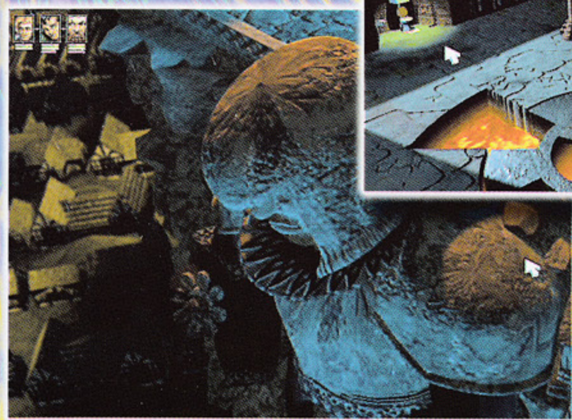


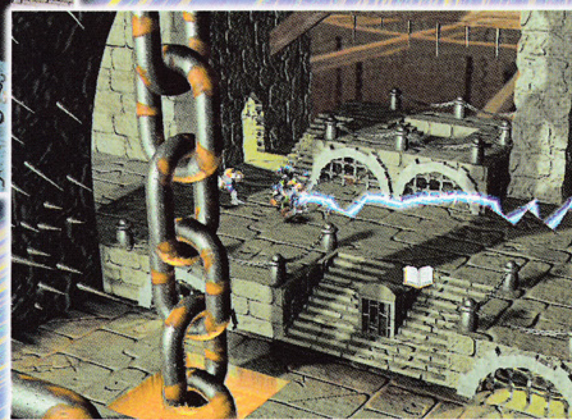












ДОБРЕ ДОШЛИ В СВЕТА НА ИСТИНСКИТЕ НЕЩА...

МАГАЗИНИ

"Сердика" 28
(02) 832 635
(02) 981 5967
"Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862
"П. Евтимий" 86
(02) 951 6772
"Витоша" 61
(02) 882 025

WWW.PULSAR-GAMES.COM

Тези игри, както и всяко друго заглавие от каталога на "ПУЛСАР", можете да поръчате и по пощата! Информация на телефон: (02) 83 26 35, (02) 98159 67

"ПУЛСАР" търси дистрибутори за страната. Информация на телефон: (02) 954 98 11, (02) 954 98 62

"Най-доброто рали в стил аркейд до момента!"
Official PlayStation magazine

"Триумф на аркадните игри за PlayStation!"
Games Master

"Шеметни наклони, засукани тунели, убийствени скорости и най-добрия мултиплейър на пазара."
PlayStation Power

"Убийсвена, чудовищна игра!"
PlayStation Max

"Нямаме какво повече да добавим."
Пулсар



Welcome to the world of Ridge Racer

RIDGE RACER TYPE 4™

ПУЛСАР MULTIMEDIA PULSAR МУЛТИМЕДИЯ

ПОСЕТЕТЕ НАЙ-ГОЛЕМИЯ СПЕЦИАЛИЗИРАН МАГАЗИН ЗА КОМПЮТЪРНИ И ВИДЕО ИГРИ В БЪЛГАРИЯ.

PC CD

Както винаги най-очакваните заглавия за PC са вече при вас.

SILVER
WARZONE 2100
STARSIEGE
SIM CITY 3000
ALPHA CENTAURI
THIEF:THE DARK PROJECT
CIVILIZATION:CALL TO POWER
COMMANDOS: BEYOND THE CALL OF DUTY

NEED FOR SPEED III	34000лв
MOTO RACER 2	34000лв
DELTA FORCE	34000лв



бул. "Цар Борис III" 21
(02) 954 9811
(02) 954 9862

DUNGEON KEEPER 2

BULLFROG

Както лесно може да се заключи от заглавието това е нов вариант на играта *Dungeon Keeper*, чието действие се развива в подземни убежища, изпълнени с много стаи, капани и чудовища, и която изисква да се разгромят лошите Dungeon Keepers. Създателите на новата версия, която се очаква да излезе през юни, се заканват да отстранят някои от недостатъците на първия вариант. Обещават ни например нов хардуерен ускорител (new hardware engine) и по-добра организация на битките, а ние освен това тайничко се надяваме и AI-то да претърпи положителни промени, тъй като правичката да си кажем някои нива в DK1 са си доста фасулски.





DONKEY KONG 64

NINTENDO

През последните месеци собствениците на *Nintendo 64* имаха всички основания за тревога, тъй като качеството на продукцията, предназначена за тяхната машина видимо спадна.

Надеждата им сега е в новите заглавия на *Rare*, които се очаква да излязат до края на годината. Сред тях си заслужава да споменем *Donkey Kong 64*, за която всички смята, че ще бъде е дса великолепна във визуално отношение игра.

В нея към Donkey и Diddy от клана Kong ще се присъединят Tiny, Lanky и Chunky. Всеки от тях ще има различни възможности и това със сигурност ще се отрази върху геймплея.

Така например някои зони ще бъдат достъпни само за определени герои.





KINGPIN: LIFE OF CRIME

INTERPLAY

Компанията *Xatrix* си е извоювала име сред създателите на пуцалки от първо лице, но досега не се беше захващала с такъв амбициозен проект като базирания на енджина на *Quake 2 – Kingpin*. Задачата на геймъра, попаднал в този престъпен свят с 24 нива е да се издигне в гангстерската йерархия и да събере своя собствена банда, без да се съобразява нито с правото, нито с морала. Външният вид и поведението на героите в демо версията са толкова реалистични, че дори *Half Life* не може да се мери с това постижение, а използваният език си е най-чист уличен жаргон.





SHADOW MAN

ACCLAIM

Последната новина от *Acclaim* е свързана с тяхната комична игра *Shadow Man*, която скоро ще видим във вариант за PSX. Създателите здравата са поработили върху това произведение, което има всички шансове да се превърне в хит от ранга на *Turok: Dinosaur Hunter*. Увлекателната сюжетна линия е вече сама по себе си залог за успех, а почитателите на *Tomb Raider* и *Resident Evil* със сигурност ще останат приятно изненадани от някои визуални прилики с тези игри. Впрочем приликите в случая далеч не са само на повърхността и това никак не е чудно след като в екипа, разработвал играта, са участвали двама бивши служители на *Core Design*.





НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ НОВИНИ

Rage и Creative сключват сделка

Rage Software и *Creative Labs* обявиха, че са сключили сделка от световен мащаб.

По клаузите в договора става ясно, че новата игра на *Rage – Expendable*, ще бъде окомплектована с различни карти на *Creative*, включително очакваната *3D Blaster Savage4*.

Orcs: Revenge of the Ancient през Ноември

Berkeley Systems обявиха, че играта им *Orcs: Revenge of the Ancient* ще се появи на бял свят през ноември и ще се издава от *Sierra*. Заглавието, което ще пресъздаде света от книгата на Толкин „Господарят на пръстените", е фентъзи стратегия, в която играчът ще управлява главнокомандващ на Орките.

Ловджийска игра от EA

EA в момента разработват играта *Master Hunter* – тяхното първо заглавие на тема лов. Тя ще бъде представена от подразделението им *EA Sports Outdoors*.

Патч за Requem

В момента се тества нов патч за играта *Requem*. Той ще включва поддръжка на джойстик, редактор и подобрения в звука.

Interplay губи

Interplay обяви финансовите си резултати за първата четвърт на 1999 година. От тях се вижда, че нетната загуба е в размер на 8.3 милиона долара. Това се дължи най-вече на факта, че фирмата не е пуснала на пазара нито една сериозна игра през този период.

BROODWAR

Това са Кодове за версия 1.04 на играта. В действителност това не са кодове, а Грешки в играта, които са отстранени във версия 1.05, както писахме в един от предишните броеве на списанието. Те вървят и в мрежова игра.

Кодове за Terran

CC Slide (преместване на Comand Center-а близо до златото).

Вдигате Comand Center-а(CC) и после давате команда за спускане, натискате и задържате Shift+s и след това точно преди CC-а да се приземи, натискате и m и бързо кликвате няколко пъти с ляв бутон на екрана, където искате да се придвижи сградата.(т.е. получава се Shift+s+m). Ако сте направили всичко правилно, сградата ще започне да се плъзга в указаната от вас посока. Този cheat може да се прави с всякакви terran-ски сгради, които могат да се вдигат. Новото местоположение на сградата не забранява строеж , което значи, че под нея може да се построи бункер например.

Кодове за Zerg

Мутиране в Mutalisk-и или Lurker-и от Zergling-и.

За целта е необходимо да имате Hydralisk с Upgrade за Lurker и няколко Zergling-и.

На първа контрола (Ctrl+1) маркирате Hydralisk-а, а на втора (Ctrl+2) Zergling-ите.

После отново маркирате Hydra-та и бързо (почти едновременно) натискате L (за Lurker) и 2 (за маркиране на Zergling-ите). Трябва Zergling-ите да се превърнат в Cocoon-и. Ако оставите Cocoon-а, той ще мутира в Lurker, а ако прекъснете мутацията ще се получи Mutalisk. Cheat-а се прави трудно. Ако Hydralisk-ът започне да мутира в Lurker, прекъснете мутацията и пробвайте пак. Кодът наистина работи.

Ако сте направили двата Upgrade-а на от Spawning pool-а (за скорост на „кучето“ и скорост на удара му), тогава получените от Кода единици ще са още по- бързи и ще стрелят още по-често от нормалните. Един такъв Mutalisk например стреля 2 пъти по-често от нормалните.

Кодове за Protos

Невидими Mutalisk-и, Guardian-и, Devoulver-и, Lurker-и (не заровени).

За целта отново ви трябва Hydralisk с Upgrade за Lurker (не забравяйте, магията на Dark Archon-а – “Mind Control”). Трябва да направите същата операция както при кода за Zerg, но вместо на Ctrl+2 да маркирате Zergling-и, маркирайте observer-и. Вариациите за Protos са много- на Ctrl+2 може да сте маркирали Марини, Зеалоти и т. н.







SOUTH PARK

Натисни [Esc] по време на игра и избери “Options”. След това кликни в левия долен ъгъл и въведи един от следните кодове:

Код *Резултат*

EGOTRIP *Враговете имат големи глави*

BEEFCAKE *Безсмъртие*

SWEET *Всички оръжия с безкрайни муниции*

FRAMERATE *Показва честота на кадрите*







CARNIVORES

Въведи ‘debugon’ по време на игра. По този начин динозаврите няма да забелязват присъствието ти докато на стреляш.

Ще имаш безкрайни муниции и лавата няма да те убива.

Код *Резултат*

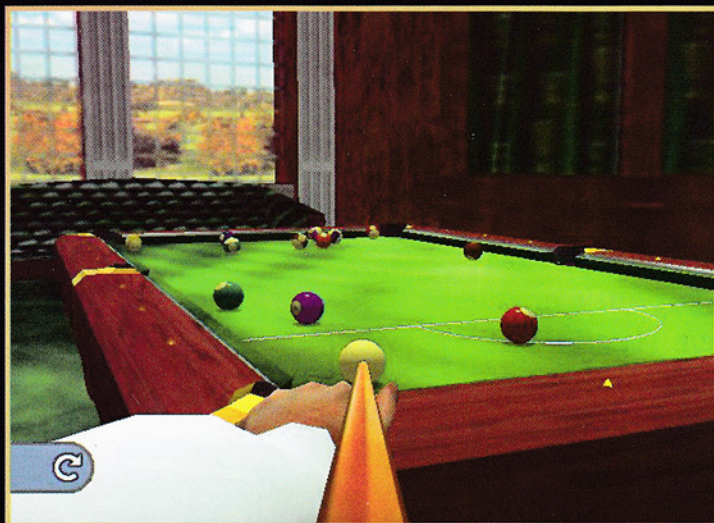
CTRL *Бягаш бързо*

SHIFT+S *Бавно движение*

CTRL+N *Дълги скокове*

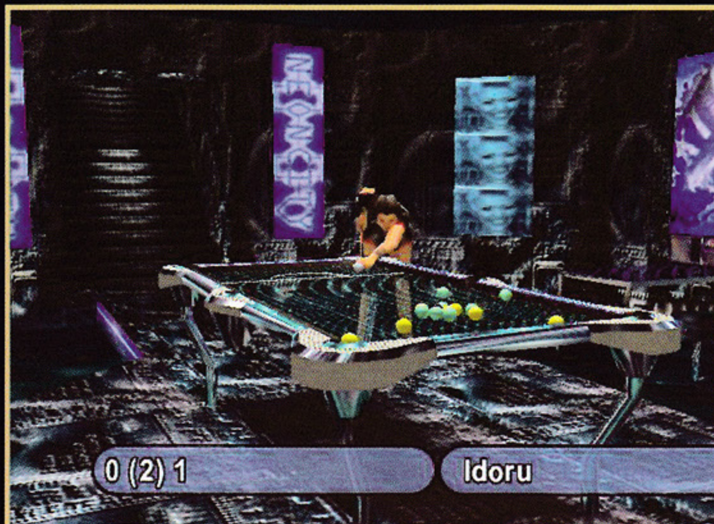
SHIFT+T *Честота на кадрите*

TAB *Карта*



POOL SHARK

Всички маси: Въведи име CW12_4AP за да отключиш всички маси и места ("_" означава интервал)



FROGGER 3D

Животи

Паузирай играта (start) и след това:

Дясно, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, X

Нива

Дясно, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, R1, L1, R1, L1, O или Дясно, Квадрат, Триъгълник, Квадрат, Триъгълник, R1, L1, R1, L1, Триъгълник, Квадрат

MICRO MACHINES 3

Въведи като име:

CATLIVES – 9 живота

GIMMEALL – Всички писти в мултиплейър.

по време на игра натисни пауза смяна на колата с някакъв обект – ДОЛУ, ДОЛУ, ГОРЕ, ГОРЕ, ДЯСНО, ДЯСНО, ЛЯВО, ЛЯВО

Летящи обекти

КВАДРАТ, ТРИЪГЪЛНИК, КВАДРАТ, КВАДРАТ, ТРИЪГЪЛНИК, КВАДРАТ, КВАДРАТ, ТРИЪГЪЛНИК, X

Бавни коли

O, ТРИЪГЪЛНИК, КВАДРАТ, X, O, ТРИЪГЪЛНИК, КВАДРАТ, X

Камера зад колата

ЛЯВО, ДЯСНО, КВАДРАТ, O, ЛЯВО, ДЯСНО, КВАДРАТ, O

Двойна скорост

КВАДРАТ, X, O, КВАДРАТ, ТРИЪГЪЛНИК, X, X, X, X

Debug mode -

КВАДРАТ, ГОРЕ, ДОЛУ, ДОЛУ, КВАДРАТ, КВАДРАТ, O, O, ТРИЪГЪЛНИК, X

По време на Debug mode:

SELECT + X- Автоматично печелиш състезанието

SELECT + (ГОРЕ, ДОЛУ, ЛЯВО, ДЯСНО) – Смяна на ъгъла на камерата. SELECT + (L2 или R2).

Лупа

SELECT + КВАДРАТ – Компютъра поема оправлението

X + ТРИЪГЪЛНИК + O + КВАДРАТ – Гръмват всички коли.

Machine Hunter

Въведи ???HOST??? като парола.

Пароли на нивата

2	HIABY_EUHQ
3	FQAJA*EQPR
4	CYQJQIDMQQ
5	BEBBQQAYRQ
6	ZNBRRHAQNQ
7	AQRDYOGA!B
8	A!RIIYCAWQ
9	AECDYDDQTB
10	QMSKQMDQ_B
11	AWCLI*HAMA
12	A?CMQXEA#R\
13	IBTLIJEACB
14	QMDEIVFMRR
15	QQDNIDEAIQ
16	I?DVK?HQWB
17	ACE!KYDYLR

НОВИНИ

С открити карти

Psygnosis обяви заглавията, които ще покаже на изложението E3. Това са Wipeout 3, Destruction Derby 3, Rollcage Extreme и Coloney Wars: Red Sun.

Wipeout 3 има всички шансове да се превърне в един от големите хитове на шоуто, главно поради високата резолюция на своята графика.

Мики Маус се отправя към Nintendo

След като Дисни и Nintendo подписаха договор за няколко заглавия, Мики Маус ще има удоволствието да се появи за N64 и Game Boy Color.Daikatana set for release

Dreamcast-ови съмнения

Core Design оттеглиха потвърждението се за Dreamcast версия на Fighting Force 2. Изглежда те все още не могат да вземат окончателно решение по проекта. Заглавието засега се планира да излезе за Playstation, с нов енджин и с възможност за по-дълга игра. Нека само да припомним, че основните проблеми при оригиналната Fighting Force бяха свързани с леко досадния геймплей и недостатъчната продължителност на играта. Да се надяваме, че Core ще успеят да отстранят тези недостатъци от продължението

Crash Bandicoot възкръсва

Naughty Dog обявиха, че Crash Team Racing е в процес на разработка във вариант за Playstation. За основа ще послужи платформата на Crash Bandicoot, но този път са предвидени цели 20 писти и 4 модела на игра. Очакваме заглавието да се поави пазара до края на тази година.

ЗДРАВЕЙТЕ, ИГРОМАНИАЦИ !



Сигурно вече сте научили, че на 8 май в Двореца на децата се проведе първото в България геймърско шоу "Светът на Игромания", което бе излъчено и по кабелна телевизия ДЕМО. Събитието започна със състезание по Quake 2 и Tekken 3, продължи с викторина и завърши с оспорвана надпревара в нареждането на пъзел. Имената на осмината щастливци, които получиха възможност да се състезават на любимите си игри пред публиката и зрителите на телевизия ДЕМО, бяха изтеглени чрез жребий, но шанс да се доберат до финала бе даден и на всички останали участници.



След като Ангел Гърков разгроми съперниците си на Quake 2, а Светослав Дюлгеров стана победител на Tekken 3, въпросите на Игромания излъчиха и третия финалист – Светослав Николов. Самият финал включваше редене на пъзел и там с резултат от 2 секунди и малко се класира Ангел Гърков от София, който отнесе и 30 000 лева от джакпота. Честито!



След "официалната" част се проведе и "неофициален" турнир с участието на всички присъстващи, който също излъчи победител. Всеки си тръгна най-малко с по една награда, а редакцията на нашето списание е на мнение, че най-малките участници освен награда заслужават и едно голямо "Браво!" за куража, с който се опитаха да се преборят с големите батковци!

МАЛКИ ОБЯВИ

- ***052/253563*** Продавам нова Sega Saturn.
- ***0416/7681*** **Продавам принтер за Правец 8, изгодно.**
- ***0554627013*** Продавам или заменям GAME BOY + 6 дискети.
- ***046/22008*** Продавам SEGA SATURN с 5 диска, нова.
- ***046/22008*** Продавам NINTENDO 64 с 5 касетки, ново..
- ***0618/43123*** Продавам преработен нов PLAYSTATION с 17 диска.

В тази рубрика се публикуват безплатни обяви до 7 думи, попълнени върху оригинален талон, изрязан от сп. „Игромания" (виж по-долу).
Обяви над 7 думи се заплащат по тарифа 50 лева на символ (знак).
Плащането става в брой на адреса на редакцията - София, ул. „Братя Миладинови" 58, или с пощенски запис по банкова сметка на Мултимедиа ООД - б. код: 200 84 232; б. сметка: 101 0178 115, ТБ ОББ - клон „Доверие", София.

ТАЛОН ЗА МАЛКА ОБЯВА

Име: ....

Адрес: ....

Текст: ....

....

Безплатна (до 7 думи) ❐ **Платена (над 7 думи)** ❐

Обява над 7 думи се заплаща по тарифа 50 лв. за символ (знак) и към настоящия талон следва да се приложи копие от документ за плащане (от пощенски запис).



Главен редактор ГЕОРГИ ГЕОРГИЕВ. *Редколегия* ПЕТКО ДИЛЧЕВ, НИНА СТОЯНОВА. *Дизайн и предпечатна подготовка* МАРГАРИТА ТРИФОНОВА. *Художник* ВИОЛЕТА ВЕЛИЗАРОВА

ИГРОМАНИЯ
ИЗДАВА „МУЛТИМЕДИА“ ООД
ISSN 1311-090X

Адрес на редакцията:
София, ул. „Цар Симеон“ № 98, тел. 02/ 83 10 53,
E-mail: gamemania@multimedia.bg

В списанието са използвани материали от www.gamesdomain.com *с любезното разрешение на господин Ричард Грийнхил.*

ТУРНИР ТУРНИР ТУРНИР
ТУРНИР ТУРНИР
ТУРНИР ТУРНИР ТУРНИР

ЗАПОВЯДАЙТЕ

НА ВНИМАНИЕТО НА ВСИЧКИ ГЕЙМЪРИ!!!

На 5 юни (събота) 1999 година ще се проведе турнир по **QUAKE 2**. *Да заповядат всички, които мислят, че могат да се мерят с най-добрите. Ще се играе един срещу един на нивото The Edge.*

Всички средства са позволени.

Финалният мач ще бъде излъчен по кабелна телевизия ДЕМО.

Освен слава, победителите ще получат и награди.

Чакаме ви на 5 юни, в 10 часа, в клуб NET GAMES на адрес булевард „Христо Ботев“ № 29.

Таксата за участие е 2000 лева.

Справки и записвания на телефон 319 007 и на адрес ул. „Братя Миладинови“ № 58, етаж 2 или в деня на събитието, но до половин час преди *началото на състезанието.*

ISSN 1311-090X